



Depoimento de Ação de Extensionista

Ressignificando o fazer teatral em tempos de quarentena: um relato sobre práticas digitais na cena contemporânea

Re-meaning theater concepts in quarantine times: a report on digital practices in the contemporary theatrical scene

Patrick Veniali da Silva¹
Aneliza Rodrigues Prado¹
Ívylla Nascimento Silva¹
Adilson Roberto Siqueira²

Resumo

Desde que a pandemia de Covid-19 se instaurou na sociedade, diversas foram as formas para continuar a se fazer pesquisa dentro das universidades, apropriando-se das mídias digitais como principal ferramenta de comunicação para tal. Contudo, cursos como o de teatro tornam-se quase inviáveis quando pensamos que o contato físico é primordial para o desenvolvimento e aprendizado teórico-prático. Grupos de pesquisa teatrais têm se adaptado a esses novos modos, como é o caso do Laboratório de Eco-poéticas (ECOLAB), que busca incorporar ferramentas digitais como elemento cênico em seus processos como forma de criação. Nesse sentido, esse relato apresenta as experiências propostas pelo grupo com vistas a desenvolver um parâmetro metodológico do teatro e da performatividade com base no que os elementos digitais podem possibilitar em tempos de quarentena, para manter a gênese teatral e as práticas transdisciplinares que tangem os fundamentos do grupo.

Palavras-chave: Teatro digital. Educação. Transdisciplinar.

Abstract

Since the pandemic of Covid-19 was established in society, there were several ways to continue doing research in universities, using digital media as the main communication tool for this. However, courses such as Drama arts become

¹ Discentes da Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ) - patrick_veniali@hotmail.com; anelizarp4@gmail.com; ivyla_sil_va@hotmail.com

² Docente da Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ) - negrados@ufsj.edu.br



almost unviable when we think that physical contact is essential for the development and theoretical and practical learning. Theatrical research groups have adapted to these new ways, such as the EcoPoetics Laboratory (ECOLAB), which tries to incorporate digital tools as a scenic element in its processes as a form of creation. Thus, this report presents experiences proposed by the group to develop a methodological parameter of theater and performativity based on what the digital elements can allow in quarantine, to keep the theatrical genesis and transdisciplinary practices that concern to the fundamentals of the group.

Keywords: Digital Theatre. Education. EcoPoetics.

1. Introdução

A discussão acerca do ensino à distância levanta uma série de questionamentos quanto a qualidade de compartilhamento de conteúdo pedagógico na relação professor aluno. Um exemplo é a falta de recursos materiais dos discentes e docentes para possibilitar aulas remotas, que é uma realidade de nosso país e que perpassa todos os níveis da educação. A pandemia de COVID-19 tem mostrado o quão difícil tem sido para os professores lidar com os conflitos que surgem para lecionar e continuar pesquisas acadêmicas à distância. Ainda assim, os esforços das escolas e universidades para traçarem estratégias democráticas de educação durante o confinamento demonstram as possibilidades que podem ser agregadas às metodologias clássicas de ensino.

Quando nos debruçarmos nas alternativas digitais para educar, podemos cair em falsos dilemas, à primeira vista, pois somos levados a crer que a presença física dos professores, as edificações e os objetos que compõem os ambientes educacionais cotidianos são as únicas garantias de criação de conteúdo e conhecimento. Embora, todos esses elementos sejam extremamente cruciais para o desenvolvimento pedagógico coletivo, o desejo por aprender e ensinar vai além da materialidade que constitui esses ambientes, pois de acordo com Paulo Freire:

Se o meu compromisso é realmente com o homem concreto, com a causa de sua humanização, de sua libertação, não posso por isso mesmo prescindir da ciência, nem da tecnologia, com as



quais me vou instrumentando para melhor lutar por esta causa”
(Paulo Freire, 1979, p. 11).

Pensando dessa forma, os cursos de artes em geral, mas nesse caso o de artes da cena, podem encontrar uma possibilidade didática emergencial para se pensar o fazer artístico contemporâneo em relação à questão da crise sanitária. Posto que tradicionalmente, a edificação teatral, os espaços públicos, as praças, as ruas se tornam palco para diversas expressões artísticas e performáticas, como resolver o problema do espaço para tais apresentações? Por isso, buscando ensinar essas questões, o Laboratório de Eco-poéticas, vinculado ao Grupo Transdisciplinar de Pesquisa em Artes, Culturas e Sustentabilidade (GTRANS), da Universidade Federal de São João Del Rei (UFSJ), tem utilizado esse momento pandêmico para experimentar as ferramentas digitais no desenvolvimento de exercícios e cenas espetaculares, com vistas à criação de um espetáculo transmitido em tempo real por meio de softwares livres, intitulado “Performando com o SARS-COV2”, utilizando a autonomia dos estudantes como mote para a execução das atividades e delimitações dos assuntos e temas abordados no processo criativo.

2. Desenvolvimento

O Laboratório de Eco-poéticas é um grupo de pesquisa transdisciplinar que possui três linhas de pesquisas interna: o treinamento do ator performer, a ação comunitária e a cena sintética. De maneira rizomática, os assuntos se conectam e acabam fazendo parte da vivência um do outro, amplificando as experiências e o conhecimento que absorvemos delas. Entretanto, a pesquisa com a cena sintética é atualmente a que nos permite discutir e fazer arte sem colocar em risco a saúde de qualquer um de nós. As práticas híbridas que desenvolvemos com a performance, o teatro e elementos digitais nos proporcionaram uma bagagem



suficiente para nos inserir no mundo virtual e tatearmos meios para deslocar nossas criações performáticas, teatrais e pedagógicas dos ambientes tradicionais para os digitais.

Ainda que vivenciar arte digital tenha sido de extrema importância para o contexto atual, é inegável que viver em um mundo onde o isolamento é a decisão mais segura para conter uma pandemia torna as coisas um pouco mais complexas.

As primeiras barreiras surgiram quando decidimos nos reunir online, por meio de videoconferências. A instabilidade de conexão é um problema constante e dificulta qualquer processo, principalmente se tratando de algo coletivo, como é o caso da arte teatral. Por esse motivo, é muito difícil que todos estejam presentes nas reuniões. Depois, o medo e a insegurança gerada pela crise sanitária e a instabilidade política nos engessam e vai de encontro com a vontade de produzir e continuar os estudos e as pesquisas. Essas angústias compartilhadas faziam parte de nossa convivência virtual e, cada vez mais, os assuntos discutidos nas reuniões se relacionavam com o contexto atual. Logo entendemos ser necessário reunir outros coletivos e indivíduos para fundar parcerias transdisciplinares e, com isso, dividir funções, tornando a investigação menos penosa.

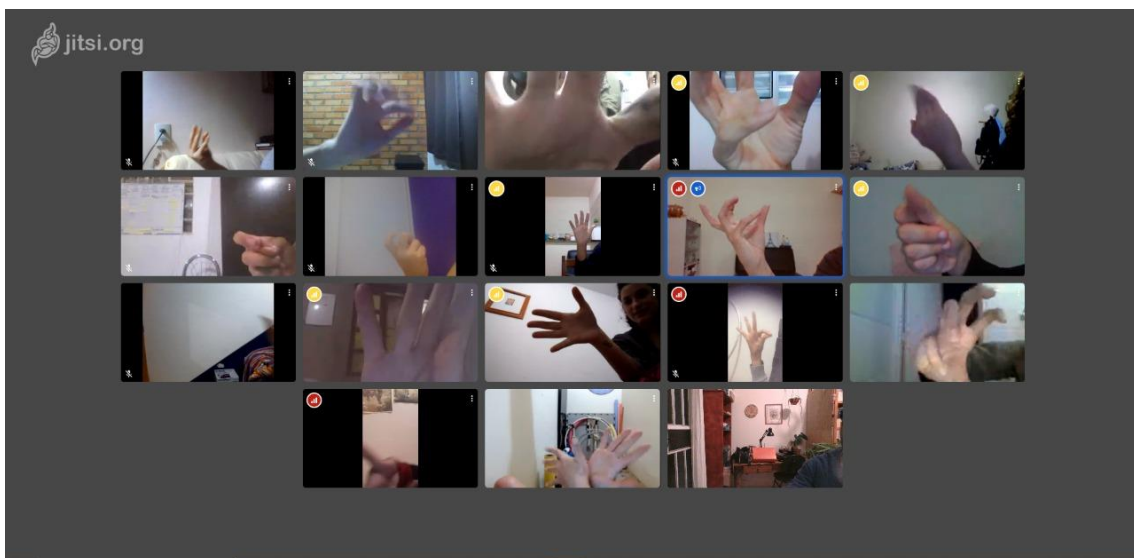
Esse novo corpo coletivo ganhou o nome de “Grupão”, em virtude de sua composição, que possui pelo menos 26 pessoas ativas, desde alunos e ex-alunos, orientandos e ex-orientandos, professores, núcleos teatrais e interessados em contribuir de alguma maneira para o desenvolvimento da pesquisa. São eles: Cia de Teatro Conscius Dementia, de Poços de Caldas, o Núcleo Fios de Memória, da cidade do Rio de Janeiro, os Programadores Cênicos Transmidiáticos (grupo originado da necessidade de criação cênica durante a pandemia), de Bragança Paulista, o Núcleo Lúdico e o Laboratório de Eco-poéticas, ambos da UFSJ.

Logo após fundarmos o coletivo virtual, nos demoramos na discussão acerca dos softwares disponíveis para executar certas ações, principalmente com



relação à captura e transmissão de áudio e vídeo. Optamos por escolher aqueles que tivessem seus códigos abertos para modificação e livres para serem executados, sem que alguma empresa reivindicasse direitos sobre os mesmos. São eles o OBS (Open Broadcaster Software) e o Jitsi Meet, sendo o primeiro um programa para compartilhamento de tela, e o segundo para videoconferências. Juntos, esses aplicativos possibilitam transmitir nossas reuniões para qualquer mídia social (Instagram, Facebook, YouTube). Essas ferramentas podem emular as salas práticas de teatro e dança, além da própria edificação teatral em si, criando os ambientes virtuais necessários para apresentações e ensaios, mesmo que distantes uns dos outros, como podemos ver na imagem 1:

Imagem 1 - Nossas mãos



Fonte: Adilson R. Siqueira (2020).

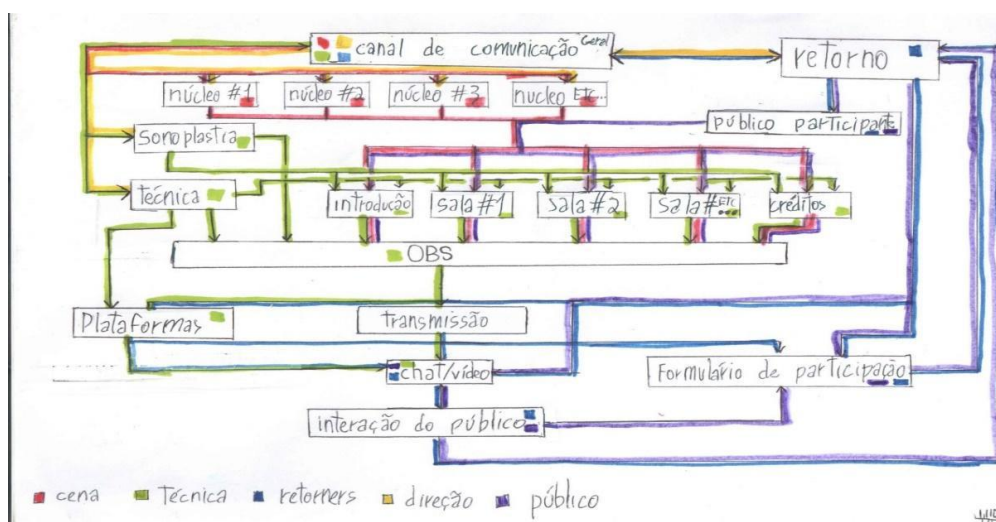
2.1. Metodologia de criação performática

Naturalmente, a pluralidade de ideais e vontades que surgiram durante o começo da pesquisa tomaram conta de nossas reuniões. Por isso, definir uma metodologia no proceder e os objetivos, ainda que temporários, nos ajudaram na



delimitação dos temas que abordamos e na estética dos experimentos performáticos que produzimos. Sendo assim, dividimos os membros em seis grupos: performers, direção, sonoplastas, compiladores, técnicos e retorners. Os três primeiros detêm as funções clássicas do teatro e da performance, ao passo que os três últimos são funções adaptadas para que essa experiência contemporânea se efetive. Os compiladores reúnem as ideias de todos os núcleos em formato de texto, assim mantemos um banco de dados com sugestões e ideias que surgem durante os encontros. São eles, também, que dão forma ao texto final, fazendo o papel de dramaturgos. Os técnicos estão responsáveis por manipular os softwares de transmissão para o público e de controlar as possíveis edições de imagens nas cenas, criando efeitos visuais para reforçar as narrativas. Os retorners são aqueles que instigam a participação do público, por meio dos chats disponíveis, realização de pequenas cenas, leituras etc. nas plataformas de streaming, das redes sociais e de formulários preenchidos por eles, antes da apresentação. É muito importante que os espectadores reajam ao que veem em suas telas, pois parte da narrativa espetacular que estamos produzindo tem como objetivo a inclusão e participação da plateia, que são trazidos para o centro da cena, dessa maneira influenciando e alterando a performance dos atores. Na imagem 2 podemos ver como essa estrutura está sendo montada:

Imagem 2 - Estrutura



Fonte: João Lucas Ruas Teixeira (2020).



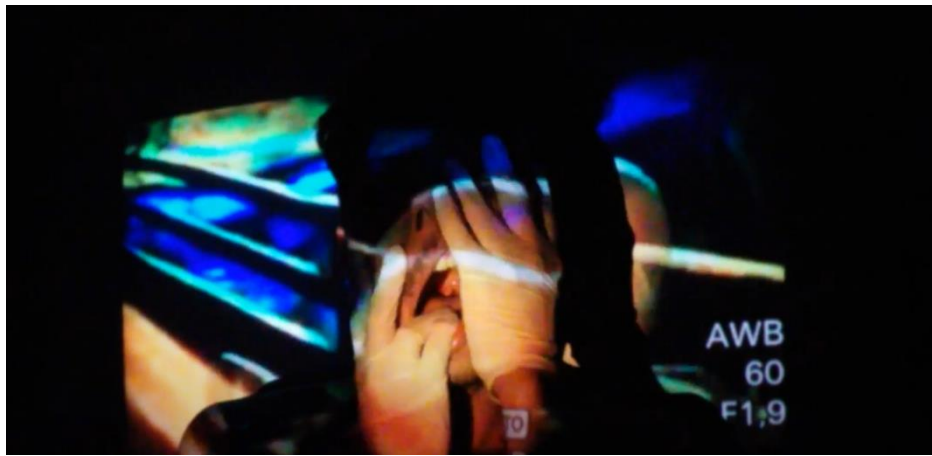
Os temas escolhidos por nós não poderiam ser outro senão a crise sanitária e política atual, além de suas consequências sociais e individuais. Todos nós estamos passando por algum tipo de problema relacionado aos já citados temas, e trazê-los para esse trabalho modifica a forma como percebemos e lidamos com eles. A solidão causada pelo confinamento transita por toda a construção narrativa e transborda durante os exercícios de criação e experimentação. Cada núcleo está responsável por criar uma parte do espetáculo, de forma que, aquilo que aprenderem para executar a cena, sirva para seus objetivos e projetos futuros. Ou seja, a sistematização das cenas feita por cada núcleo serve como *know how* para outros trabalhos que envolvam plataformas digitais como fundamento de criação, possibilitando o desenvolvimento de oficinas e workshops para terceiros.

2.2. Os experimentos

Inicialmente, cada pessoa do Grupão desenvolveu um experimento individual, de modo a explorar os recursos digitais disponíveis e adentrar no mundo performático virtual, aprendendo a editar seus próprios vídeos e a utilizar elementos que possibilitam expressar seus sentimentos de forma artística. Foram vários vídeos realizados durante essa etapa, e talvez, o momento mais importante para entendermos que tipo de proposta estética queríamos abordar. Utilizamos desde aplicativos de edição de vídeo para celulares até aparelhos de projeção de imagens, como podemos ver na imagem a seguir:



Imagem 3 - Pig Scream-19



Fonte: Patrick Veniali da Silva (2020)

Logo após terminado o período das experimentações individuais, iniciamos os exercícios coletivos, mais ainda restritos a cada núcleo. Nesse momento, tivemos a oportunidade de vivenciar como seria criar e executar uma aula de teatro online. Utilizamos, mais uma vez, a quarentena e nossas angústias como mote para compor essa prática. Os exercícios foram feitos em dias diferentes, para que todos pudessem participar e, com isso, obter mais resultados.

A princípio, pedimos aos integrantes do ECOLAB que enviassem uma foto marcante de semanas antes do começo da quarentena, com algum texto sobre como se sentiam e quais eram os planos e desejos naquela época. No dia dois, deveríamos criar livremente um objeto artístico com algum elemento da natureza: folhas, galhos, terra, flores. Esses objetos poderiam ser criados em conjunto com as pessoas que residem na mesma casa. No dia três, tivemos que perceber os movimentos cotidianos que realizávamos, como pegar um copo, sentar, deitar, andar, etc. Esses movimentos deveriam ser modificados, utilizando como base o treinamento do ator performer desenvolvido pelo ECOLAB, que é uma série de exercícios práticos onde indivíduo manipula seu corpo afim de aprimorá-lo, fortalecendo o tônus corporal para potencializar sua presença cênica. Também deveríamos escolher um lugar da nossa casa em que menos estivemos presentes durante a quarentena. Nesse lugar, além de executar



os movimentos cotidianos modificados, deveríamos fazer um vídeo “dançando” com nossos objetos artísticos, explorando as limitações de cada objeto.

No dia seguinte, foi proposto uma prática “clássica”, do tipo que se tem frequentemente nas aulas presenciais de teatro: iniciamos com um relaxamento mental, onde a condutora pediu para que todos fechássemos os olhos e percebêssemos nossos corpos; se alguma parte do corpo estava dolorida, se os pensamentos estavam distantes, se o ritmo cardíaco estava acelerado, se a respiração estava ofegante. A partir daí, abrimos os olhos e, uma série de imagens compartilhadas nas telas de nossos dispositivos começaram a ser exibidas, servindo como estímulo para a tarefa a seguir. Pouco a pouco, cada um se relacionava corporalmente com os afetos que surgiam, dançando junto com as músicas que a condutora escolhera, conectando-se consigo e com as telas dos outros performers. Nesse momento, estabelecemos a conexão que o teatro pode proporcionar nas salas de ensaio clássicas, porém, distantes uns dos outros. Nos dias que se seguiram, repetimos essas práticas para manter o ritmo de treino e compor com as práticas dos outros núcleos.

3. Conclusão

Esse projeto nos ajudou a perceber as dificuldades que existem quando o contato físico é limitado na criação cênica. A mediação feita pelos recursos digitais é, em certa medida, uma grande ferramenta de ensino e inclusão, quando os interessados dispõem dos meios de comunicação para tal. É necessário, ainda, muita pesquisa para alcançar uma metodologia capaz de abraçar ideias que considerem a carência de dispositivos digitais e a própria habilidade para lidar com essas tecnologias.

O Grupão continua a manter reuniões todas as semanas, além das reuniões dos núcleos para que a performance “Performando com o SARS-COV2” seja brevemente apresentada ao público, assim como todo o processo que estamos vivenciando. De toda maneira, é importante ressaltar que as práticas



digitais que estamos desenvolvendo enquanto grupo de pesquisa não pleiteiam substituir a presença física em teatros, universidades ou escolas, nem desencorajar os investimentos nesses espaços de ensino, imprescindíveis para uma boa educação pessoal e coletiva. Ao contrário disso, buscamos explorar os recursos livres disponíveis na World Wide Web (WWW) com o intuito de expandir os modos de aprender, ensinar e de fazer teatro fora dos espaços convencionais.

Referências

FREIRE, Paulo. **Educação e mudança**. 12^o ed.; Rio de Janeiro: Paz e Guerra, 1979. Disponível em:
< <https://construindoumaprendizado.files.wordpress.com/2012/12/paulo-freire-educacao-e-mudanca-desbloqueado.pdf> >. Acesso em: 14 mar 2020.